



HAL
open science

L'expérience de voyage vidéoludique : en terre inconnue ou en terrain connu ?

Nicole Bastin

► To cite this version:

Nicole Bastin. L'expérience de voyage vidéoludique : en terre inconnue ou en terrain connu?. Représentation(s) dans le texte et l'image : transfert, influence, fracture, HCTI - Héritages et Constructions dans le Texte et l'Image, Jun 2022, Brest, France. hal-04099201

HAL Id: hal-04099201

<https://hal.science/hal-04099201>

Submitted on 1 Dec 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

L'expérience de voyage vidéoludique. En terre inconnue ou en terrain connu ?

Nicole Bastin

Please cite as : BASTIN Nicole, 2022, « L'expérience de voyage vidéoludique : en terre inconnue ou en terrain connu ? », in *Re-présentation(s) dans le texte et l'image : transfert, influence, fracture*, colloque HCTI du 9 juin 2022, Brest, France. (hal-04099201)

Certains jeux vidéo d'action-aventure recréent une forme d'expérience de voyage, à la fois inédite mais qui s'inscrit aussi dans la continuité des explorations des siècles passés. Nous verrons de quelle façon ces jeux reproduisent un certain nombre de distorsions et de déformations, et ce que les standards récents de ces jeux vidéo disent de notre rapport au temps et du regard hégémonique, posé sur le monde.

Pour commencer, il faut savoir que l'histoire du jeu vidéo est avant tout une succession de progrès techniques et artistiques, qui ont longtemps conditionné la structure narrative des jeux. Les premiers jeux d'aventure, par exemple, étaient uniquement textuels, puisqu'on ne pouvait encore intégrer d'images.

En 1980, Roberta Williams persuade son mari informaticien de fournir les designs nécessaires au tout premier jeu d'aventure graphique qu'elle a écrit et conçu : C'est *Mystery House*. Cet enchaînement d'énigmes associé à des représentations géométriques simples est une révolution.

Par la suite, les dimensions de l'espace de jeu restaient contraintes. On pouvait soit se déplacer au sein d'un labyrinthe, soit dans un système de couloirs et de tunnels qui encadraient la marge de mobilité des joueurs. Qu'on soit dans *Super Marios Bros.* (1985) ou dans *Metroid* (1986), les parcours, puzzles, et affrontements restaient dans un espace à deux dimensions.

En 1986, avec *The Legend of Zelda*, le studio japonais Nintendo donne ses lettres de noblesse au jeu vidéo d'action-aventure et va l'améliorer au fil des versions jusqu'au mastodonte *Ocarina of time*, le premier monde ouvert en 3 dimensions en 1998.

Alors, évidemment, la franchise *Zelda* obéit aux codes de la *fantasy* : la magie fait donc partie intégrante de la quête épique. Néanmoins, avec *Zelda*, Nintendo va non seulement imposer un usage intensif de la 3 dimensions dans la mécanique même de jeu, mais le studio va également consacrer les critères modernes de ce qu'on appelle un monde ouvert (*open-world* en anglais) et qu'on retrouve dans bien d'autres sphères que la *fantasy*. Les mondes ouverts sont des jeux qui proposent une itinérance libre dans un espace à trois dimensions, dont la cartographie est imposante, avec un accès à des paysages extérieurs, dont les proportions sont respectées, et surtout, où l'on a la possibilité de se déplacer à pied et en temps réel, comme ici dans *Horizon Forbidden West*, ou ici dans *Elden Ring*. La franchise *Zelda* a donc ouvert la voie à un nouveau type d'expérience vidéoludique, où le conflit armé n'est plus le centre de gravité puisque l'accent est mis au contraire sur le voyage au sein d'une contrée imaginaire (Cuddy, 2008).

Dans la continuité, au début des années 2000, les franchises *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 2001), puis *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007) entérinent une nouvelle mécanique de jeu : à l'exploration d'un monde immense, d'apparence quasi illimitée, s'ajoute la restitution officiellement fidèle d'une réalité géographique et culturelle.

Aujourd'hui, trois grands types de jeux se réclament de cet héritage. En premier lieu, ceux qui se déroulent dans des mondes ouverts qui sont des versions fictionnalisées d'emplacements réels, comme toute la franchise *GTA*, dont le 5^{ème} opus se passe par exemple à Los Santos, une réplique de Los Angeles. Autre exemple, *Far Cry 2* reproduisait un pays indéterminé d'Afrique de l'Est, le deuxième *Watch Dogs* se plaçait dans une reproduction de San Francisco. Quant à *Yakusa O*, le prequel de la franchise *Yakusa*, il met en scène une copie des quartiers Kabukitchō de Tokyo et Dōtonneboli d'Osaka.

Le deuxième type de jeux, ce sont ceux, emmenés par le géant breton Ubisoft qui s'en est fait une marque de fabrique, qui cherchent à reproduire à l'identique, le plus fidèlement possible des lieux, des événements et des cultures du passé. Parmi leurs titres marquants, le *Assassin's Creed Black Flag* (2013) se déroule aux Antilles, au 18^{ème} siècle, le *Odyssey* (2018) met en scène la guerre du Péloponnèse et le dernier *Valhalla* raconte l'expansion des Vikings dans les îles britanniques dans les années 870. D'autres studios qu'Ubisoft s'y sont essayés à leur tour, recrutant eux aussi force historiens, géographes et universitaires. Warhorse Studios et Deep Silver se sont associés par exemple pour produire *Kingdom Come Deliverance*, situé dans la Bohême moyenâgeuse de 1403. *L.A. Noire* du studio Rockstar Games se situe dans le Los Angeles de 1947. Les *Red Dead Redemption* dans le Far-West américain déclinant, entre 1899 et 1911 précisément. Quant à *Ghost of Tsushima* de Sony, il se déroule lors de la première invasion mongole dans le Japon médiéval.

Enfin, la 3^{ème} catégorie regroupe des jeux qui ne sont pas des mondes ouverts puisqu'ils ne permettent pas aux joueurs de sortir d'un sentier battu et d'une trame narrative fixe, mais ce sont des jeux historiques situés eux aussi à des périodes et des lieux bien précis. Par exemple, *A Plague Tale Innocence*, se déroule dans l'Aquitaine du XIV^e siècle, en France, pendant les périodes concomitantes de la guerre de Cent Ans, l'Inquisition française et l'épidémie de peste noire.

Bien que parfois très différents les uns des autres, ces jeux sont pourtant basés sur une structure triangulaire immuable : les espaces (intérieurs comme extérieurs) dans lesquels évoluent les joueurs, les personnages, ceux qu'ils incarnent et ceux qu'ils rencontrent et surtout et c'est très important, les objets, qu'ils utilisent, collectent ou créent.

Alors, pour commencer, les espaces : ils obéissent à plusieurs principes.

- 1- On ne connaît pas la nature d'un territoire que l'on n'a pas encore exploré. C'est ce que l'on appelle le *fog of war*, une expression d'origine militaire qui traduit l'incertitude vécue sur le terrain par les participants à des opérations armées. Donc, par exemple, dans *GOT*, au tout début, la carte ressemble à ça, elle est vide pour ainsi dire, et au fur et à mesure que l'on progresse dans le jeu, elle va se colorer et se remplir d'informations, pour révéler finalement toute son étendue.
- 2- L'exploration consiste donc à repousser les frontières du visible, les personnages principaux gagnant en force et en attributs chaque fois qu'ils débloquent un nouveau terrain. C'est le deuxième grand principe qui rappelle évidemment l'importance mythique de la frontière américaine, théorisée par Turner en 1893.
- 3- Ensuite, tout ce que l'on va vivre et découvrir est consigné sur une carte. Quelle que soit la période où se situe le jeu, la carte est le tout premier document dont on dispose en général et l'alpha et l'omega de toutes les missions et déplacements.
- 4- Enfin, dernier principe des espaces, le *gameplay* (cad à la fois les défis proposés aux joueurs et les actions disponibles pour les relever), le *gameplay* donc, conditionne le regard que les joueurs portent sur l'espace autour. Je vous donne un exemple. Selon les jeux, les joueurs interagissent de façon différente avec leur environnement et notamment avec le relief, lequel peut être sauvage comme ici dans *Metal Gear Solid* ou façonné par les humains, comme dans les *Assassin's Creed*. Mais que l'on fasse du parkour sur les toits du vieux Paris pour échapper à un poursuivant pendant la Révolution française ou qu'il faille garder la pyramide en point d'horizon pour se repérer, l'environnement n'en fournit pas moins quantité d'informations quant à l'architecture, les matériaux utilisés, la structure des cités, etc. Dans *Ghost of Tsushima* c'est le vent qui nous dit dans quelle direction aller. Dans les *Red Dead*, les joueurs étudient malgré eux la flore locale puisqu'ils peuvent collecter des plantes, qui peuvent être ensuite utilisées pour se soigner ou être vendues à profit. Dans *Death Stranding*, tout le défi consiste à ne pas mettre en péril son chargement et encore moins le bébé dont on a la responsabilité, et ce sont ces deux contraintes à respecter qui vont déterminer le trajet finalement adopté. Tout comme autrefois, lorsqu'il s'agissait de ne pas renverser le convoi de caravanes par exemple.

Concernant les personnages, il y en a deux sortes : Evidemment, les héros et héroïnes, donc les personnages incarnés par les joueurs.euses. Et de l'autre côté les PNJ, donc les personnages non joueurs. Ces PNJ sont soit des stocks characters, donc des personnages que nous identifions extrêmement rapidement comme ici, un barman, ici, une villageoise, là, un samouraï, soit des figures

historiques réelles, comme la pirate Mary Read, Leonard de Vinci ou encore le chef des armées Sir Kobyla, dans *Kingdom Come Deliverance*. Et ces Personnages Non Jouables apparaissent soit dans le cœur du jeu (auquel cas les joueurs choisissent ou non de leur adresser la parole), soit dans ce qu'on appelle les cut-scenes (donc les scènes cinématiques qui interrompent les parties jouées et servent en général à faire progresser l'histoire et que l'on reconnaît à la présence de barres noires, en haut et en bas, pour rappeler le format pellicule du cinéma).

Dans tous les cas, l'expérience de voyage vidéoludique dépend de qui l'on incarne et qui l'on rencontre. D'autant que, et il est capital de le préciser, car ce n'est pas le cas de tous les jeux d'action-aventure, mais dans les mondes ouverts, le choix du parcours, des missions et des activités est laissé au libre arbitre du joueur. Je vous en parlais tout à l'heure. Dans *Red Dead 2*, on peut cueillir des fleurs médicinales ou exotiques pour les revendre au marché, comme on peut préférer jouer au poker au saloon ou même braquer des banques. Dans *Ghost Of Tsushima*, on peut composer des haïkus, concevoir des sanctuaires animaliers, ou participer à des concours de tirs à l'arc. Donc l'expérience même de voyage vidéoludique peut-être très différente d'un joueur à l'autre. Elle est conditionnée à la fois par le gameplay du jeu et par les désirs des joueurs. Le philosophe et linguiste James Paul GEE dit ainsi que « les gamers contraignent autant le personnage que ce dernier les contraint » (GEE, 2008).

Concernant les objets, enfin, il y a ceux qu'on utilise comme les équipements, ceux qu'on collecte comme les artefacts et ceux qu'on construit comme les habitations. Evidemment, certains appartiennent à plusieurs catégories. Une arme, typiquement, peut tout aussi bien être utilisée comme la fronde de *Plague Tale Innocence* que récupérée sur un ennemi dans *Valhalla*, échafaudée de toutes pièces comme le trébuchet de *Kingdom Come* ou même réparée manuellement. Chaque objet contient en lui sa fonction mais aussi son origine - artisanale ou non - et bien sûr, son histoire.

Donc finalement, ce tryptique espaces/ personnes / objets :

- 1 - encourage les joueurs à explorer un territoire inconnu dont ils ne connaissent pas encore la nature
 - 2 - provoquent des interactions plus ou moins scriptées avec des populations locales virtuelles
 - 3 - et induit la manipulation d'objets, ancrés dans une culture spécifique.
- Et il permet aux joueurs.euses d'apprendre et de comprendre au fur et à mesure les us et coutumes associées aux lieux et aux périodes représentées. Et c'est en cela qu'il simule en partie les découvertes d'autrefois.

Alors, évidemment, certain.es argueront (et iels n'auront pas tort) qu'une expérience virtuelle ne saurait être de même qualité qu'une expérience réelle, ce qui amoindrirait la connaissance qui découlerait éventuellement des jeux vidéo. Mais ne serait-ce pas là un des nombreux « *pouvoirs de l'enchantement* » dont les travaux d'Anne Besson nous donnent tant d'illustrations (Besson 2021, 116) ? Une énième manifestation de ce qu'elle appelle la « *porosité toujours plus grande entre l'espace public et son pendant imaginaire* » ? Citant le sorcier

Dumbledore dans *Harry Potter*, Besson se demande d'ailleurs : « *Bien sûr que c'est dans la tête ! Mais pourquoi donc faudrait-il en conclure que ce n'est pas réel ?* ».

Il y a 20 ans déjà, Marc Prensky, qui est spécialiste de l'apprentissage et à l'origine du concept de *digital native*, prédisait que l'on finirait par adapter le matériel éducationnel au langage numérique (Prensky 2001). Depuis, l'histoire lui a donné raison puisque la version éducative du jeu de construction libre en monde ouvert, *Minecraft*, est utilisée par plus de 115 pays dans le cadre de cursus scolaires et accessoirement aussi par ONU Habitat. Quant à l'institut de recherche MIT, sa direction plaide pour l'utilisation de jeux vidéo comme outils de la recherche historique. Après avoir lancé un cours d'histoire incorporant des jeux de stratégie, elle projette à terme d'utiliser des simulations informatiques afin de permettre aux étudiants - je cite - « *d'étudier le passé d'une manière qui n'a jamais été possible* » (MIT Technology Review, 2018).

En revanche, s'il est bien un point sur lequel on concèdera une amélioration plus que souhaitable, c'est que le savoir qui résulte des expériences de voyage vidéoludiques, quel qu'il soit, n'est pas sans biais.

Pour commencer, le but premier des équipes de production est évidemment de divertir les joueurs, pas de leur faire un cours magistral d'ethnologie, il leur faut donc trouver un point d'équilibre entre : être convaincants et être authentiques. En cela, selon les professeurs Peter Hulme et Tim Youngs, elles se retrouvent confrontées aux mêmes défis rhétoriques que les tous premiers écrivains de voyage, déchirés « *entre donner du plaisir et fournir des conseils pratiques*¹ » (Hulme et Youngs, 2002, p. 31). Donc, si elles s'appuient souvent sur des recherches valides, les missions qui vont être données aux joueurs sont à but principalement ludique et non pédagogique.

Deuxièmement, il convient de prendre en compte les spécificités mêmes de l'industrie du jeu vidéo. Déjà, les femmes ont été historiquement tenues à l'écart du développement de la technologie vidéoludique : alors que les joueuses représentent désormais près de la moitié des *gamers* réguliers, aux États-Unis comme en France (ESA, 2021 | SELL, 2020), le jeu vidéo continue de souffrir d'une ségrégation considérable : d'un point de vue de la main d'œuvre déjà, encore largement masculine puisqu'en 2020, les femmes occupaient seulement 16% des postes exécutifs dans l'industrie (Harvey et Fishey, 2015 | 20-First, 2020), et puis dans le contenu même des jeux aussi, où sévissent, en termes de design comme de narration, une objectification et une sexualisation plus ou moins sévère des rares héroïnes féminines (Sarkeesian, 2013 | Shaw, 2014).

En outre, même si de nouveaux pays apparaissent peu à peu sur la carte des territoires producteurs, les titres les plus influents continuent de venir des EU, de l'Europe de l'Ouest et du Japon, un axe éminemment occidental et surtout septentrional, par opposition aux productions africaines, iraniennes, coréennes, arabes, qui restent largement invisibilisées (Derfoufi 2021, 70).

¹ « Early modern travel writers were often torn between giving pleasure and providing practical guidance, between logging and narrating, between describing what happened and suggesting what could have happened. These rhetorical challenges, along with the novelty of their experiences, left travel writers with acute problems of authenticity and credibility. » (Peter Hulme et Tim Youngs, *The Cambridge Companion to Travel Writing*, 2002, p. 31)

De ce double déséquilibre, il résulte que l'authenticité dont se réclament ces jeux est souvent tronquée. Le réalisme historique de *Kingdom Come Deliverance* a été la stratégie marketing première du studio Warhorse mais comme l'écrit Medhi Derfoufi, la représentation « *de la Bohême comme exclusivement peuplée de Blancs* » et « *la disproportion entre personnages masculins et féminins* » au profit des premiers n'ont « *aucun fondement historique* ». De même, dans *Red Dead Redemption 2*, le fatalisme pacifiste du vieux chef indien Pluie-battante et la mort de son fils alors que celui-ci aide le héros cow-boy, ces deux arcs narratifs présentent la colonisation comme « *inscrite sur une ligne de progrès* » et marquent à la fois « *la fin de l'histoire amérindienne aux Etats-Unis et la transmission symbolique à l'homme blanc* » qui se retrouve chargé de la responsabilité de poursuivre l'histoire (Derfoufi 2021).

À propos d'*Assassin's Creed III*, Adrienne Shaw montre comment, alors même que le studio Ubisoft prend soin de développer une politique de représentation ethnique diversifiée, les possibilités ludiques et narratives du jeu limitent sa capacité à critiquer les puissances coloniales pendant la Révolution américaine, ne serait-ce que par le fait que le héros Connor, issu d'une union mixte entre une mère mohawk et un père britannique, est en fait une coquille vide, un avatar habité temporairement par Desmond, un homme blanc américain de notre temps, placé dans une machine nommée l'animus, qui lui permet de réintégrer le corps d'un de ses ancêtres (Shaw, 2015).

L'un des cas les plus flagrants d'expérience de voyage contestable est probablement *GTA* qui, offrait à la fois à son lancement les simulations digitales géographiques les plus convaincantes et en même temps un *gameplay* cynique et immoral où enfreindre la loi et adopter un comportement violent et sexiste rapportait carrément des points. Par exemple, dans le *V*, après avoir payé une prostituée pour du sexe, les joueurs pouvaient la tuer et récupérer leur argent (Gabbiadini et al., 2017). Et si la franchise compte depuis toujours un nombre certain de personnages de couleur, ils servent avant tout à renforcer les stéréotypes raciaux (Leonard, 2003 | Lopičić, 2008 | Polasek, 2014 | Davila, 2021).

De manière générale, force est de constater une « *imbrication du discours vidéoludique avec ceux du capitalisme et du colonialisme* » (Derfoufi, 2021). Dans la lignée des travaux de Shoshana Magnet, Michael Longan et Sybille Lammes, Medhi Derfoufi rappelle que les dynamiques de *gameplay* « *au fondement de la plupart des jeux vidéo* » - Cartographie/pacification/maîtrise d'un territoire d'une part et exploitation/commercialisation des ressources d'autre part - sont « *coloniales-capitalistes* » par essence.

Typiquement, le rapport à l'objet dans les jeux que je citais tout à l'heure se situe dans cette même tendance où l'appropriation culturelle est de mise. On cherche, on trouve, on prend pour agrandir une collection, un inventaire. Et chaque terre inconnue devient synonyme de trésors dont on peut s'emparer et qui viennent récompenser le conquérant après des affrontements, présentés comme inévitables. D'espaces à explorer, on glisse inmanquablement vers des terres à soumettre.

Ce qui est intéressant, c'est que cette dynamique capitaliste post-coloniale est aussi au cœur des débats qui agitent le récit de voyage contemporain. Selon Carl Thompson, le récit de voyage moderne semble répondre à une époque « *où de nombreuses cultures et sociétés sont moins homogènes qu'elles ne l'étaient autrefois* ». « *Les distinctions entre « eux » et « nous », « étranger » et « domicile », semblent moins nettes qu'auparavant²* ». Les récits de voyage semblent alors rétablir un sens aigu des différences qui existent entre les cultures, les régions et les ethnies. « *Ils délivrent (je cite) un message consolant d'autosatisfaction aux Occidentaux privilégiés de la classe moyenne qui sont leur principal lectorat* » (Thompson, 2011). De même, d'après Debbie Lisle, s'il est vrai que « *le récit de voyage contemporain structure une tension entre deux visions, l'une coloniale et l'autre cosmopolite³* », d'un autre côté, écrit-elle, « *les écrivains voyageurs apaisent les inquiétudes créées par la mondialisation en rappelant les assurances et la confiance en soi* » des anciens empires (Lisle, 2006). Donc, jeux vidéo et récits de voyage partagent, au moins en partie, des remises en cause similaires.

Ce qui transparaît finalement dans les jeux vidéo, « de voyage » entre guillemets, c'est le culte de la trace humaine et du patrimoine, la valorisation d'un passé, dont on « *ne peut ou ne veut se détacher complètement* », nous dirait François Hartog « *qu'il s'agisse de le célébrer, d'en tirer du prestige ou simplement de pouvoir le visiter* » (Hartog, 2003, p.207). De là, se devine une sorte de crise, « *un certain mode de rapport au monde et au temps* ». Quel meilleur moyen en effet pour conjurer l'angoisse « *que quelque chose a disparu ou est en passe de disparaître* » (ibid.) que d'immortaliser ce patrimoine, le recréer virtuellement, le stocker numériquement et le mettre à disposition de ceux et celles qui voudront bien payer pour y faire un tour ?

Mais ce voyage dans le passé n'est qu'une échappée du présent, lui-même sans avenir. Il est révélateur que les jeux *open worlds* soient essentiellement historiques, fantasy ou mythiques, type super-héros. Et s'ils sont futuristes, ils sont apocalyptiques. Auquel cas, d'après Jean-Paul Engélibert, ils parlent en fait du présent, de notre monde qui court à sa perte, de l'anthropocène finalement, cette période géologique actuelle où les activités humaines détruisent les écosystèmes de la planète (Engélibert 2019, 80). Bien plus que passésistes, ces jeux seraient avant tout présentsistes. Ils offriraient une forme de voyage dans le temps touristique : quelle que soit le lieu et l'époque, ils donneraient à voir « *le monde entier à portée de la main, en un clin d'œil et en quadrichromie.* » pour citer de nouveau Hartog (2003, 156).

² « In an age when many cultures and societies are less homogeneous than they once were, and when many people possess what is sometimes termed a 'hyphenated' identity (British Asian, for example, or African American), distinctions between 'them' and 'us', 'home' and 'abroad', seem less sharp than they used to. Travel writing responds to this situation, it is alleged, by reinstating a firm sense of the differences that pertain between cultures, regions and ethnicities, and by dealing in stereotypes that are frequently pernicious. And by doing so, it is suggested, the genre usually delivers a consoling, self-congratulatory message to the privileged, middle-class Westerners who are its principal readership. »

³ « Firstly, travel writers alleviate the anxieties created by globalisation by recalling the assurances of Empire. [...] This book argues that contemporary travel writing engages most profoundly in the wider debates of global politics through its structuring tension between colonial and cosmopolitan visions. These two visions cannot be understood separately [...] Rather, these two visions exist in a complex relationship with one another - sometimes antagonistic, sometimes symbiotic, sometimes ambiguous. »

D'un autre côté, il convient de souligner un aspect revendicatif inconscient de certains titres puisque le rythme de déplacement des joueurs, qui n'ont parfois d'autre choix que d'être à pied, à cheval ou en bateau à voile dans le jeu, cette allure ralentie en harmonie avec un élément naturel, entre en contradiction directe avec la course effrénée de notre époque où trottinettes électriques et engins de déplacement personnel motorisés ont envahi notre quotidien, où tout est fait pour rogner inexorablement sur ce que l'on considère être une perte de temps. Peut-on y voir là des rêveries de promeneurs solitaires modernes ? Une façon, d'être dans le monde, tout en étant en dehors, avec, comme l'écrit Rebecca Solnit, « *le détachement du voyageur, plutôt que les liens du travailleur*⁴ » (Solnit 2001, 31). Bien avant elle, en 1862, le poète et philosophe Henry David Thoreau se demandait : « *Quand nous nous promenons, nous allons naturellement vers les champs et les bois : que deviendrait-on, si nous nous promenions uniquement sur des voies, dans des jardins ?*⁵ » (Thoreau, 1862).

Quand on peut se promener tout court, d'ailleurs, faudrait-il préciser aujourd'hui ! À la faveur des divers confinements de ces deux dernières années, les ventes de jeux vidéo, déjà colossales, ont explosé. Le marché est déjà supérieur à ceux du cinéma et de la musique réunis, et l'on projette pour l'année 2027, un marché global de 340 milliards de \$. De façon évidente, pendant les confinements, les jeux vidéo ont offert un divertissement facile à ceux et celles qui ont été brusquement cloîtré.e.s dans un intérieur, plus ou moins spacieux, plus ou moins confortable. Mais auraient-ils été, par ailleurs, une forme de résistance passive à une vie « *nue* », une vie qui ne mérite plus d'être vécue, pour reprendre le concept de Giorgio Agamben (1997). L'évasion interactive vidéoludique aurait-elle permis d'élever le simple fait de vivre, à une vie « *qualifiée* », que l'on peut investir individuellement, et où le trésor le plus précieux finalement pour le joueur est la sensation même de liberté ?

En conclusion, imbriqués ensemble, l'articulation Espaces / Personnes / Objets permet aux joueurs de vivre des expériences inédites au cours desquelles, malgré eux, ils acquièrent un certain nombre de connaissances, qu'il s'agisse des traditions ancestrales des clans vikings, du code d'honneur des samourais, des guerres médiévales de l'actuelle République Tchèque, des méthodes d'investigation criminelles antérieure à la police scientifique, ou du répertoire folklorique des chants de marins.

Aujourd'hui, il est même possible d'apprendre à piloter un avion et survoler la terre dans des conditions réelles de météo et de trafic aérien, avec le simulateur de vol ultra réaliste *Flight Simulator*, qui utilise notamment les images satellites et une intelligence artificielle dédiée au téléchargement de données en direct.

Avec la généralisation des casques de réalité virtuelle qui permettront non seulement une immersion totale dans le cœur de l'action mais aussi un ressenti

⁴ « A solitary walker is in the world, but apart from it, with the detachment of the traveler rather than the ties of the worker, the dweller, the member of a group. » (Solnit, *Wanderlust*, p.31)

⁵ « When we walk, we naturally go to the fields and woods: what would become of us, if we walked only in a garden or a mall? » (Thoreau, *Walking*, 1862)

sensoriel complet, incluant le toucher, l'ouïe et même l'odorat, l'expérience de voyage vidéoludique n'en sera que plus enrichissante encore.

Mais aussi instructive et féconde soit elle, elle se superpose encore bien souvent avec une idéalisation de la conquête où le point de vue des victimes n'est jamais convoqué. Elle reste de plus une échappée du temps présent, propice à la répétition de poncifs et autres clichés. Aussi, pour une utilisation véritablement pédagogique, il faudrait une implication des pouvoirs publics et une infusion majeure de savoirs universitaires qui permettraient aux joueurs et aux joueuses de s'affranchir réellement d'un regard dominant.

Littérature :

BESSION Anne, 2021, *Les Pouvoirs de l'Enchantement*, Vendémiaire

CUDDY Luke, 2008, *The Legend of Zelda and Philosophy: I Link Therefore I Am*, Open Court Publishing Company.

DERFOUFI Medhi, 2021, *Racisme et jeu vidéo*, Éditions de la maison des sciences de l'homme.

ENGÉLIBERT Jean-Paul, 2019, *Fabuler la fin du monde. La puissance critique des fictions d'apocalypse*, Éditions La Découverte.

ESA, 2021, Essential Facts About the Computer and Video Game Industry, 20 p.

GABBIADINI Alessandro et al., 2016, *Acting like a Tough Guy: Violent-Sexist Video Games, Identification with Game Characters, Masculine Beliefs, & Empathy for Female Violence Victims*, PLOS One, 11(4).

GEE James Paul, 2008, *Video Games and Embodiment*, in *Games and culture*, vol. 3, n°3-4, pp. 253-263.

HARTOG François, 2003, *Régimes d'historicité. Présentisme et expériences du temps*, Éditions du Seuil.

HARVEY Alison et FISHER Stephanie, 2015, "Everyone Can Make Games!": *The post-feminist context of women in digital game production*, in *Feminist Media Studies*, vol. 15, n°4, pp. 576-592.

HULME Peter et YOUNGS Tim, 2002, *The Cambridge Companion to Travel Writing*, Cambridge University Press.

LAMMES Sybille et DE SMALE Stephanie, *Hybridity, Reflexivity and Mapping: A Collaborative Ethnography of Postcolonial Gameplay*, in *Open Library of Humanities*, 4(1): 19, pp. 1-31.

LISLE Debbie, 2006, *The global politics of Contemporary Travel Writing*, Introduction, Cambridge University Press.

LONGAN Michael, 2008, *Playing With Landscape: Social process and spatial form in video games*, in *Aether*, vol. II, pp. 23-40.

MAGNET Shoshana, 2006, *Playing at Colonization Interpreting Imaginary Landscapes in the Video Game Tropic*, in *Journal of Communication Inquiry*, vol. 30, n°2, pp. 142-162.

NAKAMURA Lisa, 1995, *Race in/for cyberspace: Identity tourism and racial passing on the internet*, in *Works and Days*, 13(1-2), pp.181-193.

PRENSKY Marc, 2001, *Digital Natives Digital Immigrants*, in *On the Horizon*, NCB University Press, vol. 9, n°5, pp. 1-6.

SELL, 2021, *L'Essentiel du Jeu Vidéo*, Médiamétrie.

SHAW Adrienne, 2014, *Gaming at The Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*, University of Minneapolis Press.

SHAW Adrienne, 2015, *The Tyranny of Realism: Historical accuracy and politics of representation in Assassin's Creed III*, in *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 9, n°14, pp. 4-24.

SOLNIT Rebecca, 2001, *Wanderlust: : A History of Walking*, Penguin Books.

THOMPSON Carl, 2011, *Travel Writing*, Introduction, Routledge.

THOREAU Henry David, 1862, *Walking*, in *The Atlantic Monthly*, vol. IX.

KARSENTI Thierry, BUGMANN Julien et GROS Pierre-Paul, 2017, *Transforming Education with Minecraft? Results of an exploratory study conducted with 118 elementary-school students*

Jeux vidéo :

A Plague Tale: Innocence, Focus Home Interactive, 2019, PlayStation 4, Xbox One et Microsoft Windows

Assassin's Creed IV: Black Flag, Ubisoft, 2012, PlayStation 3, Xbox 360, et Wii U

Assassin's Creed Odyssey, Ubisoft, 2018, PlayStation 4, Xbox One et Microsoft Windows

Assassin's Creed Valhalla, Ubisoft, 2020, PlayStation 4, Xbox One et Microsoft Windows

Far Cry 2, Ubisoft, 2008, PlayStation 3, Xbox 360 et Microsoft Windows

Far Cry 5, Ubisoft, 2018, PlayStation 4, Xbox One et Microsoft Windows

Ghost of Tsushima, Sony Interactive Entertainment, 2020, PlayStation 4

Grand Theft Auto III, Rockstar Games, 2001, PlayStation 2

Grand Theft Auto V, Rockstar Games, 2013, PlayStation 3 et Xbox 360

Kingdom Come: Deliverance, Warhorse Studios et Deep Silver, 2018, PlayStation 4, Xbox One et Microsoft Windows

L.A. Noire, Rockstar Games, 2011, PlayStation 3 et Xbox 360

Red Dead Redemption, Rockstar Games, 2010, PlayStation 3 et Xbox One

Red Dead Redemption 2, Rockstar Games, 2018, PlayStation 4 et Xbox 360

Watch Dogs 2, Ubisoft, 2016, PlayStation 4, Xbox One et Microsoft Windows

Yakusa 0, Sega, 2015, PlayStation 3 et PlayStation 4

Presse :

PCGamesN, publié le 16 août 2016, [*The obsessive historical accuracy of Kingdom Come: Deliverance, and how it makes for a better RPG*](#), Phil IWANIUK

Screen Rant, publié le 27 août 2020, [*How Accurate Ghost of Tsushima Is To Real Feudal Japan*](#), Tim BRINKHOF

Ouest-France, publié le 13 décembre 2021, [*L'entretien. Historien chez Ubisoft, « je me suis pris au jeu d'Assassin's Creed »*](#), Frédérique BRÉHAUT.

Université de Montréal, publié le 5 mars 2021, [*De l'UdeM à Ubisoft : portrait de Maxime Durand, historien du jeu vidéo Assassin's Creed*](#), Daisy LE CORRE

MIT Technology Review, publié le 11 mars 2018, [*Video games could be serious tools for historical research.*](#)

20-FIRST, 2020, [*Top 14 Global Gaming Companies. Please Wait...Gender Balance Loading*](#), in *20-First's 2020 Gender Balance Scorecard*, septembre 2020.

Audiovisuel :

Tropes vs. Women in Video games, 2013, SARKEESIAN Anita (dir.), SARKEESIAN Anita, MCINTOSH Jonathan et PETIT Carolyn (sc.), diffusé à partir du 7 mars 2013, YouTube, sur la chaîne *Feminist Frequency*, 17 épisodes.